

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МІСЬКОГО ГОСПОДАРСТВА

І.Т. Карпалюк

ПРОГРАМА І РОБОЧА ПРОГРАМА
НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНА ДІЯЛЬНІСТЬ»

(для студентів 4 курсу заочної форми навчання
галузь знань 0306 — «Менеджмент і адміністрування»,
напряму підготовки 6.030601 – «Менеджмент»)

Програма і робоча програма навчальної дисципліни «Комп'ютерний дизайн та рекламна діяльність» (для студентів 4 курсу заочної форми навчання напряму підготовки (0502)6.030601 – «Менеджмент») / Харк. нац. акад. міськ. госп-ва; уклад.: І.Т. Карпалюк; – Х.: ХНАМГ, 2010. – 22 с.

Укладач: к.т.н. І.Т. Карпалюк

Рецензент: Зав. кафедри інформаційних систем та технологій в міському господарстві, доц., к.т.н., доц. А.І. Кузнецов

Програма побудована за вимогами заочної системи організації навчального процесу і узгоджена з орієнтовною структурою змісту навчальної дисципліни, рекомендованою Європейською Кредитно-Трансферною Системою (ECTS).

Рекомендована для студентів економічних спеціальностей.

Затверджено кафедрою інформаційних систем і технологій в міському господарстві (протокол № 67 від 3 вересня 2010 р.)

І.Т. Карпалюк, ХНАМГ, 2010

ЗМІСТ

Стор.

ВСТУП.....	4
1. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ	6
1.1. Мета, предмет та місце дисципліни.....	6
1.2. Інформаційний обсяг (зміст) дисципліни (1,5 кред. / 54 години)	6
1.3. Рекомендована основна навчальна література	7
1.4. Анотації програми навчальної дисципліни	7
2. РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ	9
2.1. Структура навчальної дисципліни.....	9
2.2. Тематичний план навчальної дисципліни.....	9
2.3. Розподіл часу за модулями і змістовими модулями та форми навчальної роботи студента	11
2.4. Розподіл часу самостійної навчальної роботи студента	13
2.5. Контрольні запитання для самостійної роботи:	13
2.6. Методи та критерії оцінювання знань.....	15
2.7. Інформаційно-методичне забезпечення	19

ВСТУП

Наукові інформаційні ресурси є одним з національних надбань, яке має визначний вплив на соціально-економічний розвиток країни. Ефективне використання наукової інформації формує ступінь розвитку суспільства, але вкрай важливе для всіх тих, хто безпосередньо зайнятий у науковій або виробничій сфері. Тому, у якій би області знань не працював зараз учений або фахівець, для нього дуже важливо вміти грамотно обробляти інформацію: шукати, відбирати, аналізувати й використати її

У сучасних умовах, коли обсяг необхідних для людини знань різко й швидко зростає, уже неможливо робити головну ставку на засвоєння певної суми, фактів. Важливо прищеплювати вміння самостійно поповнювати свої знання, орієнтуватися в стрімкому потоці наукової й політичної інформації. Значний обсяг інформаційних ресурсів зосереджено в мережі Інтернет. Рішенню завдання пошуку, переробки інформації в мережі Інтернет може сприяти становлінню майбутніх учених, конструкторів, технологів, керівників виробництва. Саме для вирішення цього завдання побудована учбова програма.

Різнобічний підхід до формування вимог щодо використання інформаційного ресурсу - це тільки частка успіху. Ефективність використання - головний критерій за яким фахівець має відрізнитися в сучасних умовах.

За таких умов важливого значення набуває підготовка висококваліфікованих фахівців, які б могли не тільки кваліфіковано вирішувати питання підбору інформації, а й організувати бізнес-процеси за допомогою інформаційної системи, вміли вибрати та провести розрахунки необхідних параметрів технічного проекту. Все це обумовлює актуальність вивчення дисципліни «Комп'ютерний дизайн та рекламна діяльність».

Дисципліна «Комп'ютерний дизайн та рекламна діяльність» є дисципліною за вибором спеціалізації «Інформаційні системи в менеджменті» для підготовки бакалаврів за напрямом підготовки (0502)6.030601 – «Менеджмент».

Приєднання України до Болонського процесу передбачає впровадження

кредитно-модульної системи організації навчального процесу (КМСОНП), яка є українським варіантом ЕСТЗ. Програма побудована за вимогами кредитно-модульної системи організації навчального процесу.

Необхідна навчальна база перед початком вивчення дисципліни: з метою найкращого засвоєння матеріалу студенти повинні до початку вивчення дисципліни опанувати знання і навички стосовно процесів, методів та технологій щодо обробки інформації, правил підвищення ефективності роботи.

Програма навчальної дисципліни розроблена на основі:

- СВО ХНАМГ «Освітньо-професійна програма підготовки бакалавра за напрямом підготовки 6.030601 – «Менеджмент», затверджена 30.10.2007 р.;
- Навчальний план підготовки спеціаліста за найменуванням галузі 0306 — «Менеджмент і адміністрування» напряму підготовки 6.030601 – «Менеджмент», 2007 р.
- Програма ухвалена кафедрою інформаційних систем і технологій в міському господарстві (протокол № 67 від 3 вересня 2010 р.), та Вченою радою факультету післядипломної освіти та заочного навчання (протокол №1 від 4 вересня 2010 р.)

1. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1.1. Мета, предмет та місце дисципліни

1.1.1. Мета та завдання вивчення дисципліни

Мета вивчення дисципліни є набуття студентами знань щодо ретроспективного розгляду концепцій дизайну, включаючи формовтілення предметового оточення і середовища існування, осмислення їхньої ролі в комплексному підході до формування матеріально-художньої культури, рішення соціально-значимих моментів. Другий аспект курсу - вивчення методів передпроектного аналізу, проектних досліджень, методики й коштів дизайну-проектування. Набуття студентами практичних навичок щодо використання інструментарію глобального інформаційного простору задля розміщення своєї інформації в глобальній мережі та розв'язання бізнес завдань, що мають виникати під час роботи менеджера за допомогою рекламних технологій.

1.1.2. Предмет вивчення у дисципліні

Предметом вивчення дисципліни є теорія, методи та специфіка дизайну, і основні поняття дизайну як самобитного виду проектної діяльності.

1.1.3. Місце дисципліни в структурно-логічній схемі підготовки фахівця

Таблиця 1 – Місце дисципліни в структурно-логічній схемі

Перелік дисциплін, на які безпосередньо спирається вивчення даної дисципліни	Перелік дисциплін, вивчення яких безпосередньо спирається на дану дисципліну
Інформатика та комп'ютерна техніка	Отримані знання можуть бути використані при виконанні розділу дипломного проекту

1.2. Інформаційний обсяг (зміст) дисципліни (1,5 кред. / 54 години)

Модуль І. Історія, специфіка і основні поняття дизайну. Реклама і рекламна діяльність. (1,5 кредит / 54 годин)

ЗМ І.1. Історія становлення і еволюції дизайну (світовий і вітчизняний досвід)

ЗМ І.2. Методологія і засоби дизайну - проектування промислових виробів

ЗМ І.3. Дизайн як об'єкт промислової власності

ЗМ І.4. Історія реклами (вітчизняної) і промислової графіки

1.3. Рекомендована основна навчальна література

1. Воронов Н. В. Очерки истории отечественного дизайна, ч. 1 и ч. 2. — М., 1997 и 1998.
2. Вудсон У., Коновер Д. Справочник по инженерной психологии для инженеров и художников-конструкторов. Пер. с англ. — М.: Мир, 1968.
3. Зинченко В., Мунипов В., Смолян Г. Эргономические основы организации труда. — М.: Экономика, 1974.
4. Михайлов С. М., Кулеева Л. М. Основы дизайна. Учебник. — Казань: Новое знание, 1999.
5. Мунипов В. М., Лысенко А.И. Популярная эргономика. — Орел: Вешние воды, 1992.
6. Серов С. И. Стил в графической дизайне. 60—80-е годы. — М.: ВНИИТЭ, 1991.
7. Сомов Ю. С. Композиция в технике. — 3-е изд. перераб. и доп. — М.: Машиностроение, 1987.
8. Тьялве Э. Краткий курс промышленного дизайна. Пер. с англ. — М.: Машиностроение, 1984.

1.4. Анотації програми навчальної дисципліни

Анотація програми навчальної дисципліни **КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНА** **ДІЯЛЬНІСТЬ**

Мета: засвоєння теоретичних і практичних знань по питаннях специфіки і основними поняттями дизайну як самобутнього виду проектної діяльності. Ознайомлення з методами рекламних технологій.

Предмет: теоретична і практична підготовка студентів до оволодіння навиками роботи з простором і колірною гаммою для створення середових об'єктів — проектної діяльності.

Зміст: Цикли підготовки охоплюють наступні теми: основні поняття і визначення дизайну; теоретичні концепції західного дизайну; теоретичні концепції вітчизняного дизайну; ергономічне забезпечення дизайн — проектування; дизайн як об'єкт промислової власності; історія реклами і промислової графіки; поняття фірмового стилю; проектування графічних

елементів фірмового стилю. Значна увага відводиться самостійному овоєнню студентами програмних пакетів.

Аннотация программы учебной дисциплины
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН И РЕКЛАМНАЯ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Цель: усвоение теоретических и практических знаний по вопросам специфики и основными понятиями дизайна как самобытного вида проектной деятельности. Ознакомление с методами рекламных технологий.

Предмет: теоретическая и практическая подготовка студентов к овладению навыками работы с пространством и цветовой гаммой для создания средовых объектов — проектной деятельности.

Содержание: Циклы подготовки охватывают следующие темы: основные понятия и определения дизайна; теоретические концепции западного дизайна; теоретические концепции отечественного дизайна; эргономичное обеспечение дизайн – проектирования; дизайн как объект промышленной собственности; история рекламы и промышленной графики; понятие фирменного стиля; проектирование графических элементов фирменного стиля. Значительное внимание отводится самостоятельному освоению студентами программных пакетов.

Abstract of the discipline program
COMPUTER DESIGN AND PUBLICITY
ACTIVITY

Purpose: mastering of theoretical and practical knowledges on questions of specific and by the basic concepts of design as an original type of project activity. Acquaintance with the methods of publicity technologies.

Object: theoretical and practical preparation of students to the capture skills of work with space and colour gamut for creation of средовых objects — project activity.

Table of contents: The cycles of preparation are engulfed by the followings themes: basic concepts and determinations of design; theoretical conceptions of western design; theoretical conceptions of domestic design; ergonomics providing a design is planning; design as object of industrial proper; history of advertising and industrial graphic arts; concept of brandname style; planning of clip arts of brandname style. Considerable attention is taken the independent mastering of programmatic packages students.

2. РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

2.1. Структура навчальної дисципліни

«Комп'ютерний дизайн та рекламна діяльність» за робочими навчальними планами заочної форми навчання

Таблиця 2 – Розподіл годин

Призначення: підготовка спеціалістів	Напрямок, спеціальність, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів, відповідних ЕСТЗ – 1,5 Модулів - 1 Змістових модулів - 4 Загальна кількість годин - 54	Напрямок підготовки — (0502)6.030601 – «Менеджмент» Освітньо-кваліфікаційний рівень - бакалавр	За вибором студента Рік підготовки — 4-й Семестр — 7 Аудиторні заняття: 8 год. Лекції - 4 год., Практичні – 4 год. Самостійна робота — 46 год. В тому числі контрольні роботи – 10 год. Вид підсумкового контролю – залік (7 семестр)
Примітка: співвідношення кількості годин аудиторних занять і самостійної роботи до загальної кількості годин становить 14,81%, і 85,19% відповідно		

У процесі навчання студенти отримують необхідні знання під час проведення аудиторних занять: лекційних та практичних. Найбільш складні теоретичні питання та вивчення розрахункових методик та методик моделювання бізнес процесів винесено на розгляд і обговорення під час практичних занять. Також велике значення в процесі вивчення й закріплення знань має самостійна робота студентів. Усі ці види занять розроблені відповідно до вимог кредитно-модульної системи організації навчального процесу.

2.2. Тематичний план навчальної дисципліни

При вивченні дисципліни «Комп'ютерний дизайн та рекламна діяльність» студенти повинні ознайомитися з програмою дисципліни, її структурою, методами і формами навчання, способами і видами контролю та оцінювання знань.

Тематичний план дисципліни «Комп'ютерний дизайн та рекламна діяльність» складається з одного модуля та відповідно чотирьох змістових

модулів, кожен з яких поєднує в собі відносно окремий самостійний блок дисципліни, який логічно пов'язує кілька навчальних елементів дисципліни за змістом і взаємозв'язками.

Навчальний процес здійснюється в таких формах: лекційні, практичні заняття, самостійна робота студента. Завданням самостійної роботи студентів є отримання додаткової інформації для більш поглибленого вивчення дисципліни.

Зміст дисципліни розкривається в темах:

Модуль I. Історія, специфіка і основні поняття дизайну. Реклама і рекламна діяльність. (1,5 кредит / 54 годин)

ЗМ I.1. Історія становлення і еволюції дизайну (світовий і вітчизняний досвід)

Тема 1. Основні поняття і визначення дизайну

Тема 2. Теоретичні концепції західного дизайну

Тема 3. Теоретичні концепції вітчизняного дизайну

ЗМ I.2. Методологія і засоби дизайну - проектування промислових виробів

Тема 4. Ергономічне забезпечення дизайну – проектування

ЗМ I.3. Дизайн як об'єкт промислової власності

ЗМ I.4. Історія реклами (вітчизняною) і промислової графіки

Тема 5. Поняття фірмового стилю

Тема 6. Проектування графічних елементів фірмового стилю

2.3. Розподіл часу за модулями і змістовими модулями та форми навчальної роботи студента

Таблиця 3 - Розподіл часу за модулями

№	Найменування	Кількість годин		
		<i>Всього</i>	<i>Аудиторні</i>	<i>Для самот. роботи</i>
	За модулем І	54	8	46
	Лекції	24	4	20
	Практичні заняття	16	4	12
	Лабораторні роботи	0	0	0
	Контрольна робота	10	0	10
	Підготовка до форм контролю (екзамен, залік)	4	0	4
	ЗАГАЛОМ	54	8	46

Таблиця 4 — Розподіл часу лекційного курсу

№	Найменування	Кількість годин		
		<i>Всього</i>	<i>Аудиторні</i>	<i>Для самот. роботи</i>
	Модуль І. Історія, специфіка і основні поняття дизайну. Реклама і рекламна діяльність. (1,5 кредит / 54 годин)	24	4	20
	ЗМ І.1. Історія становлення і еволюції дизайну (світовий і вітчизняний досвід)	9,5	1,5	8
	Тема 1. Основні поняття і визначення дизайну	2,5	0,5	2
	Тема 2. Теоретичні концепції західного дизайну	2,5	0,5	2
	Тема 3. Теоретичні концепції вітчизняного дизайну	4,5	0,5	4
	ЗМ І.2. Методологія і засоби дизайну - проектування промислових виробів	3,5	0,5	3
	Тема 4. Ергономічне забезпечення дизайну – проектування	3,5	0,5	3
	ЗМ І.3. Дизайн як об'єкт промислової власності	5	1	4
	ЗМ І.4. Історія реклами (вітчизняною) і промислової графіки	6	1	5
	Тема 5. Поняття фірмового стилю	3,5	0,5	3
	Тема 6. Проектування графічних елементів фірмового стилю	2,5	0,5	2
	ЗАГАЛОМ	32	4	28

Таблиця 5 — Розподіл часу практичних занять

№	Назва практичної роботи	Кількість годин		
		Всього	Аудиторні	Для самот. роботи
	Модуль I	14	4	10
1.	Композиція. Змішування колірів. Примитивні зображення	6	2	4
2.	Розробка логотипу	6	2	4
3.	Розробка візитної картки	4	0	4
	ЗАГАЛОМ	14	4	10

Лабораторні заняття не заплановано

Таблиця 6 — Розподіл часу на контрольну роботу

№	Найменування	Кількість годин		
		Всього	Аудиторні	Для самот. роботи
1	Контрольна робота за результатами вивчення 7 семестру	10		10
	ЗАГАЛОМ	10	0	10

Контрольна робота складається з двох частин: практичної і теоретичної.

Виконуючи практичну частину контрольної роботи, студент повинен продемонструвати володіння основними навичками роботи з ПК, вміння працювати з програмними засобами. Практичну частину контрольної роботи студент здає на дискеті чи іншому носії (на наклейці дискети треба вказати курс, групу, ПІБ, рік, місто).

Виконуючи теоретичну частину контрольної роботи, студент повинен продемонструвати глибоке знання вивченої дисципліни. Теоретична частина контрольної роботи містить п'ять питань з різних розділів дисципліни. Загальний обсяг контрольної роботи повинен складати 10-12 сторінок рукописного або друкованого тексту формату паперу А4. Для друкованої роботи шрифт повинен відповідати 14 розміру текстового редактора Word. До звіту повинні входити:

- титульний лист;

- зміст;
- пояснювальна записка (відповідь на питання);
- список літератури, яка була використана під час роботи над обраною темою, за стандартною формою.

2.4. Розподіл часу самостійної навчальної роботи студента

Самостійна навчальна робота розрахована на формування практичних навичок у роботі студентів зі спеціальною літературою, орієнтування їх на інтенсивну роботу, критичне осмислення здобутих знань і глибоке вивчення теоретичних і практичних проблем процесів обробки інформації.

Таблиця 7 — Розподіл часу самостійної навчальної роботи студентів

№	Найменування	Для самост. роботи
	За модулем I	46
	Лекції	20
	Практичні заняття	12
	Лабораторні роботи	0
	Контрольна робота	10
	Підготовка до форм контролю (екзамен, залік)	4
	ЗАГАЛОМ	46

2.5. Контрольні запитання для самостійної роботи:

ЗМ I.1. Історія становлення і еволюції дизайну (світовий і вітчизняний досвід)

Тема 1. Основні поняття і визначення дизайну

1. Розтлумачте слово «Дизайн»
2. Для яких процесів використовують термін «Дизайн»?
3. Наведіть кратку історію дизайну
4. Розкрийте етапи становлення радянського дизайну
5. Чи є напрями дизайну?

Тема 2. Теоретичні концепції західного дизайну

6. Чи пов'язан дизайн із матеріальним виробництвом та ринком?

7. Які відлікові точки становлення концепції дизайну?
8. Теоретичні погляди засновників Германського Веркбунда?
9. Поясніть термін «функціоналізм»
10. Що таке не фігуративні та абстрактні форми в дизайні?
11. Поясніть напрямки розвитку дизайну, що має назву «антиречовий» та «арт-дизайн»
12. Які ознаки комерційного дизайну?
13. Що таке «стайлінг»?
14. Чи мають місце системні підходи в дизайні?

Тема 3. Теоретичні концепції вітчизняного дизайну

15. Що таке аксиоморфологічна концепція дизайну?
16. Які задачі технічної естетики були сформульовані в 60 роки в СРСР?
17. Весь комплекс вимог технічної естетики і вся сукупність споживчих властивостей виробів умовно розділялися на дві групи: 1) вимоги, що забезпечують отримання корисного ефекту при споживанні виробу; 2) вимоги, характеризуючі матеріальні витрати на виробництво (або придбання) і експлуатацію виробу. Охарактеризуйте їх
18. Що можна відносити до ергономічних вимог дизайну?
19. Які вимоги вважаються утилітарно-функціональними?
20. Які вимоги вважаються естетичними?

ЗМ І.2. Методологія і засоби дизайну - проектування промислових виробів

Тема 4. Ергономічне забезпечення дизайну – проектування

21. Що таке відтворення наочного оточення, рукотворного середовища життєдіяльності?
22. Що таке прототип?
23. П'ять властивостей дозволяють охарактеризувати виріб на пряму створення дизайну: структура, форма, матеріали, розміри, поверхні. Прокоментуйте їх.
24. Деталізуйте модель проектування дизайну промислових товарів

ЗМ І.3. Дизайн як об'єкт промислової власності

25. Які суттєві признаки промислового зразка?

26. Які признаки видрізняють новий оригінальний вид зразка?
27. Що відносять до художньо-конструкторського рішення?
28. Що можна віднести до одиничних промислових зразків?
29. Що можна віднести до багатооб'єктним промисловим зразкам?
30. Що відносять до охранных виробів комплектів (наборів) ?
31. Чим визначається новітність промислового зразка?
32. Які стадії включає розглядання заявки на патент на промисловий зразок?
33. Наведіть класифікацію художньо-конструкторських рішень в якості промислових зразків.

ЗМ 1.4. Історія реклами (вітчизняною) і промислової графіки

34. Розкрийте походження терміна «плакат»
35. Покажіть історію становлення плакатного дизайну
36. Візуальна складова місця існування як один з пріоритетних об'єктів дизайнерської творчості
37. Розкрийте шари при проектуванні візуальної складової місця існування
38. Що таке графічний фірмовий стиль?

Таблиця 8 - Засоби контролю та структура залікового кредиту

Види та засоби контролю	Розподіл балів, %
МОДУЛЬ 1. Поточний контроль зі змістових модулів	60
ЗМ 1.1— письмова контрольна робота або тестування	10
ЗМ 1.2 — письмова контрольна робота або тестування	10
ЗМ 1.3 — письмова контрольна робота або тестування	10
ЗМ 1.4 — письмова контрольна робота або тестування	10
Підсумковий контроль з МОДУЛЮ 1	20
Письмовий залік або тестування	40
Всього за чотирма модулями	100%

2.6. Методи та критерії оцінювання знань

Для визначення рівня засвоєння студентами навчального матеріалу використовують такі форми та методи контролю і оцінювання знань:

- оцінювання роботи студента під час практичних занять;
- поточне тестування після вивчення кожного змістового модуля;
- складання екзамену.

Оцінку знань студентів з дисципліни «Комп'ютерний дизайн та рекламна діяльність» здійснюють відповідно до вимог кредитно-модульної системи організації навчального процесу (КМСОНП), що є українським варіантом ЕСТЗ. Ця система базується на здійсненні наскрізного поточного контролю на аудиторному занятті у відповідності до його форми (лекційної, практичної). Підсумковою оцінкою поточного контролю є оцінка за модуль, тобто реалізується принцип модульного обліку знань студентів.

Навчальним планом з дисципліни «Комп'ютерний дизайн та рекламна діяльність» передбачено складання екзамену. Для оцінювання знань використовують чотирибальну національну шкалу та стобальну шкалу оцінювання ЕСТЗ.

Порядок здійснення поточного оцінювання знань студентів

Поточне оцінювання знань студентів здійснюється під час проведення практичних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості студента до виконання конкретної роботи. Об'єктами поточного контролю є:

- активність та результативність роботи студента протягом семестру над вивченням програмного матеріалу дисципліни, відвідування занять;
- виконання завдань на лабораторних заняттях;
- виконання завдань поточного контролю.

Робота студентів на лабораторних заняттях оцінюється за 4-бальною системою і згідно з Методикою переведення показників успішності знань студентів перекладається в систему оцінювання за шкалою ЕСТЗ (табл. 9). При оцінюванні виконання практичних завдань увага приділяється їх якості й самостійності.

Поточний модульний контроль рівня знань передбачає виявлення опанування студентом матеріалу лекційного модуля та вміння застосувати його для вирішення практичної ситуації і проводиться у вигляді письмового контролю (контрольна робота за білетами або тестування за вибором студента). Поточний контроль проводиться у письмовій формі двічі по закінченню кожного зі змістових модулів після того як розглянуто увесь теоретичний

матеріал та проведені практичні завдання в межах кожного з двох ЗМ.

Контроль здійснюється і оцінюється за двома складовими: лекційна (теоретична) і практична частини (розрахункові завдання). Для цього білети для проведення поточного контролю мають два теоретичні запитання та розрахункове завдання. Може бути також використано тестове завдання — за вибором студентів.

Знання оцінюються за 4-бальною системою за національною шкалою (контрольна робота) або за системою оцінювання за шкалою ЕСТЗ (тестові завдання) (табл. 9).

Проведення підсумкового контролю. Умовою допуску до екзамену є позитивні оцінки з поточного контролю знань за змістовими модулями.

За умов кредитно-модульної системи організації навчального процесу до підсумкового контролю допускають студентів, які набрали в сумі за всіма змістовими модулями більше 30% балів від загальної кількості з дисципліни (або більше 50% балів з поточного контролю за всіма змістовими модулями).

Екзамен здійснюється в письмовій формі за екзаменаційними білетами, які містять два теоретичні питання і розрахункове завдання, або за підсумковим тестовим завданням (за вибором студента), що дає можливість здійснити оцінювання знань студента з усієї дисципліни «Комп'ютерний дизайн та рекламна діяльність».

Екзаменаційні відповіді за білетами оцінюються за 4-бальною системою за національною шкалою, тестові завдання - за 100-бальною системою оцінювання за шкалою ЕСТЗ. В обох випадках оцінки згідно з методикою переведення показників успішності знань студентів перекладаються у відповідну систему оцінювання (табл. 9).

Оцінювання знань за 4-бальною системою за національною шкалою:

Оцінку «відмінно» ставлять, коли студент дає абсолютно правильні відповіді на теоретичні питання з викладенням оригінальних висновків, отриманих і основі програмного, додаткового матеріалу та нормативних

документів. При виконанні практичного завдання студент застосовує системні знання навчального матеріалу, передбачені навчальною програмою.

Оцінка «дуже добре». Теоретичні запитання розкрито повністю на основі програмного і додаткового матеріалу. При виконанні практичного завдання студент застосовує узагальнені знання навчального матеріалу, передбачені навчальною програмою.

Оцінка «добре». Теоретичні запитання розкрито повністю, програмний матеріал викладено у відповідності до вимог. Практичне завдання виконано взагалі правильно, але мають місце окремі неточності.

Оцінка «задовільно». Теоретичні запитання розкрито повністю, проте при викладанні програмного матеріалу допущені незначні помилки. При виконанні практичних завдань без достатнього розуміння студент застосовує навчальний матеріал, припускає помилки.

Оцінка «задовільно (достатньо)» . Теоретичні питання розкрито неповністю, з суттєвими помилками. При виконанні практичного завдання студент припускається значної кількості помилок та зустрічається зі значними труднощами.

Оцінка «незадовільно» . Теоретичні питання нерозкриті. Студент не може виконати практичні завдання, виявляє здатність до викладення думки на елементарному рівні.

Оцінка «незадовільно». Теоретичні питання нерозкриті. Студент не може виконати практичні завдання.

Таблиця 9 — Шкала перерахунку оцінок результатів контролю знань студентів

Оцінка за національною шкалою	Визначення назви за шкалою ECT5	ECT5 оцінка	% набраних балів
1	2	3	4
ВІДМІННО	Відмінно — відмінне виконання лише з незначними помилками	A	більше 90 - 100
ДОБРЕ	Дуже добре — вище середнього рівня з кількома помилками	B	більше 80 - 90 включно
	Добре — у загальному правильна робота з певною кількістю грубих помилок	C	більше 70 - 80 включно

Продовження табл.

1	2	3	4
ЗАДОВІЛЬНО	Задовільно — непогано, але зі значною кількістю недоліків	D	більше 60 - 70 включно
	Достатньо — виконання задовольняє мінімальні критерії	E	більше 50 - 60 включно
НЕЗАДОВІЛЬНО	Незадовільно — потрібно попрацювати перед тим, як перездати тест	FX*	більше 26 - 50 включно
	Незадовільно — необхідна серйозна подальша робота з повторним вивченням змістового модуля	F* *	від 0 - 25 включно

* з можливістю повторного складання;

** з обов'язковим повторним курсом.

2.7. Інформаційно-методичне забезпечення

Таблиця 10 – Бібліографічні описи і Інтернет адреси посилань за модулями

	Бібліографічні описи, Інтернет адреси	ЗМ, де застосовується
1	2	3
1. Рекомендована основна навчальна література		
1	История дизайна, науки и техники / Рунге В.Ф.: Учеб. пособие. Издание в двух книгах. Книга 1. - М.: Архитектура-С, 2006. - 368 с, ил.	ЗМ 1.1; ЗМ 1.2; ЗМ 1.3; ЗМ 1.4
2	В. Ф. Рунге, Ю. П. Манусевич Эргономика в дизайне среды. - М.: Архитектура-С, 2009, 328 стр.	ЗМ 1.1; ЗМ 1.2; ЗМ 1.3; ЗМ 1.4
2. Додаткові джерела		
3.	Дизайн США. Проспект к межгосударственной выставке в СССР, 1989.	ЗМ 1.1
	Сильвестрова С. А. «Проектируем то, что хотим продать» // Техническая эстетика, 1986, № 6.	ЗМ 1.1
	Лазарев Е. Н. Дизайн: от формы вещи до духа человека // Дизайн для всех. Альманах, 1992, № 1.	ЗМ 1.1
	. Михайлов С. М., Кулеева Л. М. Основы дизайна. Учебник. — Казань: Новое знание, 1999.	ЗМ 1.1
	6. Воронов Н. В. Очерки истории отечественного дизайна. Ч. 1 и ч. 2. —М., 1997—1998.	ЗМ 1.1
	Кантор К. Правда о дизайне. М.: АНИР, 1996.	ЗМ 1.1
	Хан-Магомедов С. О. Пионеры советского дизайна. — М.: Га-ларт, 1995.	ЗМ 1.1

1	2	3
	Антонов Р. О. Особенности формообразования в советском дизайне 30-х годов // Некоторые проблемы развития отечественного дизайна. Сборник. — М.: ВНИИТЭ, 1983.	ЗМ 1.1
	Бурмистрова Т. П. Приключения американского дизайнера//Техническая эстетика, 1990, № 1.	ЗМ 1.1
	Рунге В. Ф. Индустриальный дизайн постиндустриального общества и России // Тезисы докладов научно-практ. конф. «Дизайн-98». —М., 1998	ЗМ 1.1
	Рунге В. Ф. О парадигмах отечественного дизайна // Архитектура. Строительство. Дизайн, 2000, № 4.	ЗМ 1.1
	Безмоздин Л. Н. В мире дизайна. — Ташкент: Фан, 1990	ЗМ 1.1
	Глазычев В. Л. О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. — М.: Искусство, 1970.	ЗМ 1.1
	100 дизайнеров Запада. — М.: ВНИИТЭ, 1994	ЗМ 1.1
	Аронов В. Теоретические концепции зарубежного дизайна. М.:ВНИИТЭ, 1992.	ЗМ 1.1
	Джонс Дж. К. Инженерное и художественное конструирование: Пер. с англ. — М.: Мир, 1976.	ЗМ 1.1
	Основы методики художественного конструирования, — М.: ВНИИТЭ, 1970.	ЗМ 1.1
	Основы технической эстетики. — М.: ВНИИТЭ, 1970.	ЗМ 1.1
	Розенблюм Е. А. Художник в дизайне: опыт работы центральной учебно-экспериментальной студии на Сенеже. — М.: Искусство, 1974.	ЗМ 1.1
	Методика художественного конструирования. Дизайн-программа,—М.: ВНИИТЭ, 1987.	ЗМ 1.1
	Средства дизайн-программирования. —М.: ВНИИТЭ, 1987.	ЗМ 1.1
18.	Зинченко В., Мунипов В., Смолян Г. Эргономические основы организации труда. — М.: Экономика, 1974.	ЗМ 1.2
	Хилл П. Наука и искусство проектирования. Пер. с англ. — М.: Мир, 1973.	ЗМ 1.2
	Эргономика: Принципы и рекомендации. — М.: ВНИИТЭ, 2-е изд., переработ., 1983.	ЗМ 1.2
	Строкина А. Н. и др. Построение манекенов, используемых при проектировании рабочих мест // Техническая эстетика, 1985, №1	ЗМ 1.2
	Романов Г. М., Туркина Н. В. Колпащиков Л. С. Человек и дисплей. — Л.: Машиностроение, 1986.	ЗМ 1.2
	Зефельд В. В. Художественное конструирование операторских пунктов. М.: Машиностроение, 1969	ЗМ 1.2
	Устинов А. Г. Цвет в производственной среде. — М., 1967. — В надзаг.: ВНИИТЭ	ЗМ 1.2

1	2	3
	Шестимиров А. А., Минаев А. А. Промышленные образцы. М., 1995.	ЗМ 1.3
	Паризька конвенція про охорону промислової власності від 20 березня 1883 року .	ЗМ 1.3
	Охорона промислової власності в Україні: Монографія / За ред. О. Д. Святоцького, В. Л. Петрова. — К.: Видавничий Дім «Ін Юрс», 1999. — 388 с.	ЗМ 1.3
	Бархатова Е. Реклам-конструкторы // Мир дизайна, 1998, № 1 (10).	ЗМ 1.4
	Серов С. И. Стиль в графическом дизайне. 60—80-е годы. — М.: ВНИИТЭ, 1991.	ЗМ 1.4
	Рунге В. Ф. Эргономика в дизайн-проектировании. Учебное пособие. — М.: МЭИ (ТУ), 1999.	ЗМ 1.4
	Дижур А. Л. Фирменный стиль //Серия «Художественное конструирование за рубежом». — М.: ВНИИТЭ, 1970.	ЗМ 1.4
	Харшак Д. Эволюция и революция в истории знака// Мир дизайна, 1999, №4 (17).	ЗМ 1.4
8.	Глинтерник Э. Из истории русского рекламного плаката // Мир дизайна, 1995, № 1.	ЗМ 1.4
3. Методичне забезпечення		
20.	Конспект лекцій з курсу «Комп’ютерний дизайн та рекламна діяльність» (для студентів 2 курсу заочної форми навчання спеціальності (0502)6.030601 – «Менеджмент») Рукопис	ЗМ 1.1; ЗМ 1.2; ЗМ 1.2; ЗМ 1.4
22.	Методичні вказівки до самостійної роботи з курсу «Комп’ютерний дизайн та рекламна діяльність» (для студентів 4 курсу заочної форми навчання спеціальності (0502)6.030601 – «Менеджмент») Рукопис	ЗМ 1.1; ЗМ 1.2; ЗМ 1.2; ЗМ 1.4
23.	Методичні вказівки та завдання до контрольних робіт з курсу «Комп’ютерний дизайн та рекламна діяльність», (для студентів 4 курсу заочної форми навчання спеціальності (0502)6.030601 – «Менеджмент») Рукопис	ЗМ 1.1; ЗМ 1.2; ЗМ 1.2; ЗМ 1.4
4. Ресурси Інтернет		
24.	Цифровий репозиторій ХНАМГ: http://eprints.ksame.kharkov.ua	
	Учебник по фотографии, рекламе и дизайну на компьютере http://www.photo-grapher.com.ua/chapter3.html	
	Учебники по Web дизайну http://webdesign.net-soft.ru/ucheb.htm	
	Web дизайн Основы HTML Электронный учебник http://256bit.ru/Web_design/	
	Учебник по веб дизайну и продвижению сайтов. Статьи. Новости. Утилиты. http://design.originweb.info/	

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

КАРПАЛЮК Ігор Тимофійович

Програма і робоча програма навчальної дисципліни **«КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНА ДІЯЛЬНІСТЬ»** (для студентів 4 курсу заочної форми навчання напряму підготовки (0502) 6.030601 – «Менеджмент»)

Відповідальний за випуск: *О.С. Гаєвський*

Редактор: *З.І. Зайцева*

Комп'ютерне верстання: *І.Т. Карпалюк*

План 2010, поз. 370 Р

Підп. до друку 03.12.2010 р.

Друк на ризографі

Тираж 10 пр.

Формат 60х84 1/16

Ум. друк. арк. 0,9

Зам. № 6656

Видавець і виготовлювач:

Харківська національна академія міського господарства,
вул. Революції, 12, Харків, 61002

Електронна адреса: rectorat@ksame.kharkov.ua

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи: ДК №731 від 19.12.2001